

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu "anima" yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D, sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang membuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar yang disusun beraturan dan bergantian ditampilkan. Salah satu teknik animasi yang sering digunakan adalah teknik animasi frame by frame [1] [2].

MSV Studio merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang animasi, salah satu karya yang baru saja dikerjakan yaitu "Negeri Kasih" bekerja sama dengan salah satu perusahaan asal singapura. Dalam animasi "Negeri Kasih" menggunakan jenis animasi frame by frame. Teknik ini sangat terkenal dan tertua untuk animasi 2D sendiri.

Animasi yang penulis kerjakan adalah animasi untuk adegan Scene 02 Shot 12 dimana adegan menggambarkan kedua karakter antagonis Lama Rinchen dan Lama Longchen yang sedang berbicara dengan salah seorang karakter utama yaitu Alaxi. Untuk teknik yang digunakan pada adegan ini yaitu frame by frame, frame by frame adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada adegan ini frame by frame digunakan karena merupakan teknik yang paling sederhana pada animasi 2 dimensi dan untuk adegan ini pergerakan dari

kedua karakter tidak begitu sulit, karena ketika karakter Lama Rinchen berbicara pergerakan tubuhnya sangat sederhana, maka dari itu teknik frame by frame digunakan. Adegan ini sendiri dilakukan *inbetween* untuk karakter Lama Rinchen dan Lama Longchen pada setiap keyframanya. Agar pergerakan badan, mulut, dan ekspresi wajah pada kedua karakter tidak terlihat kaku atau patah-patah.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka penulis mengambil teknik *inbetween* untuk mengerjakan animasi Negeri Kasih sesuai divisi penulis saat melakukan internship pada MSV Studio. Maka dari itu penulis mengambil judul "Pembahasan Teknik Inbetween dalam Pembuatan Trailer Animasi 2D Negeri Kasih".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yakni, "*Bagaimana menerapkan teknik inbetween pada trailer animasi "Negeri Kasih" untuk scene 02 shot 12"*.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari rumusan masalah yang diuraikan diatas agar hasil pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci. Adapun penulis membatasi ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Shot yang dikerjakan adalah scene 02 shot 12.
2. Divisi yang dikerjakan adalah *inbetween*.
3. Jumlah durasi untuk scene 02 shot 12 adalah 4 detik.

4. Yang diukur adalah kualitas dan kerapian hasil *inbetween* saat sudah dianimasikan.
5. Pengukuran dilakukan oleh Supervisor setiap divisi.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Membuat animasi *Negeri Kasih* dengan MSV Studio.
2. Membantu MSV Studio guna menyelesaikan animasi *Negeri Kasih*.

